

PHOBOS

Nr. 216, onsdag 13. mai 1998

Redaksjonelt

I år har tydeligvis noen tenkt å hoppe elegant bukk over våren, og satse på å gå direkte fra vinter til sommer. Det kan kanskje hevdes at forsøket ikke er 100% vellykket, men det er nå jaggu ikke langt i fra. Skjønt, på den annen side, hva vet jeg, det kan jo like gjerne gi seg til å snø igjen den 18. mai, slik det gjorde for et par år siden.

Samtidig som sommeren slår til for fulle mugger, er endelig Arcon-brosjyren ferdig fra trykkeriet. Nå skal ikke denne spalten gi seg til å syte over hvor tynn og mager årets brosjyre er, det overlater vi heller til leserne, vi vet jo at dere gjerne utbroderer dette både i det lange og det brede. Isteden skal vi oppfordre dere til allerede nå å gjøre en innsats for å sørge for at det ikke skjer igjen. Det er ikke for tidlig å melde seg som frivillig til å arrangere favoritt-turneringen på Arcon 15 nå!



**Endelig!
Nå er
den her!**

EX CATHEDRA

Spalten til Johannes H. Berg (formann for Ares Bjølsen / administrator for ARCON)

Det er ikke alltid ting går som de skal, selv når man holder på med noe som er såpass stort og ressurssterkt som ARCON. Kongressen vår er forsåvidt i rute, men alle forhåpninger om å få ut hovedbrosjyren flere uker før det vanlige tidspunktet, er gjort til skamme. Den ble sendt til trykking et par uker senere enn det som opprinnelig var meningen, og så ble det en god del forsinkelser på trykkeriet, slik at vi ikke mottok det ferdige produkt før fredag 8. mai. Dermed ble det sendt ut til de som var på ARCON 11, 12 og 13 (og som vi har en kurant adresse på) bare noen få dager før den tilsvarende utsendelsen ifjor.

Merk dere imidlertid at vi har forandret på fristen for betaling av forhåndsavgift/påmelding til turneringer; den er blitt rettet til fredag 5/6, nettopp på grunn av trykkeforsinkelsene. Det er jo ønskelig at folk får litt mer enn 14 dager til å melde seg på; vi har god erfaring med at for hver ekstra uke vi har til rådighet, kommer det mange sløve spillinteresserte rennende. Nå får vi altså ikke testet om en lengre PR-kampanje ville føre til mange flere deltagere, eller at de samme menneskene bare ville bruke flere uker på å bestemme seg for å bli med.

En ting er i hvert fall verd å merke seg ved årets ARCON: Vi har med vilje godtatt et redusert antall turneringer / arrangementer, i håp om å forbedre kvaliteten. Programarbeidet til årets kongress begynte tidligere enn noensinne, og vi håper at dette skal føre til færre avlysninger og bedre rollespillmoduler. Vi vet jo ikke om det kommer til å virke, men etter en mildt sagt ujevn kvalitet de siste årene, er det på tide å forsøke å gjøre noe. Beste modul og beste arrangør blir premiert i langt større grad enn før, og dette bør jo også bidra til å gjøre slike innslag mer populære å holde.

Det vi håper på, er at ARCON skal kunne vinne i kvalitet uten å tape for mye i kvantitet. Det som trengs, er antageligvis mer intensiv, helårs drift, og undertegnede, med sine mange andre forpliktelser, er dessverre ikke istand til å ordne dette alene. Altså har vi bruk for folk som er interessert i å gjøre en bedre ARCON, både i år og i 1999, da vi faktisk vil være kommet helt frem til ARCON 15 (det skal helt sikkert jubileres litt for det, også). Det kommer nok til å bli snakk om å bygge opp både det ene som vi mangler idag, f.eks. omfattende nettsider og e-mailopplegg, internblad for de som jobber, flere sosiale sammenkomster etc. Men dette kommer jo først og fremst til å få betydning for neste års arrangement.

Ellers er altså hovedbrosjyren (eller Fremskrittsrapport 1, som vi tidligere pleide å kalle den) lagt frem på herværende Aresmøter, og forhåndspåmeldingen er dermed igang. Skulle det være noe man lurar på i den forbindelse, er det bare å ta kontakt med oss: Komitéens telefonnummer / e-mailadresser står på s. 3, og dessuten er følgende av oss rett som det er tilgjengelig for spørsmål & kommentarer på diverse Ares-sammenkomster: Undertegnede, Thomas Refsdal, Johan Nyquist eller Sten Hugo Hiller. Vi er svært interessert om noen av dere kunne tenke dere å komme med som medhjelpere (gophere), som arrangører eller spilledere. Uten Ares stopper ARCON!

- Johannes H. Berg

ARES' krigsspillkampanjer:

WAR IN EUROPE

Copyright © 1976, Simulations Publications, Inc., New York

SYSTEM INFO

Her har vi tenkt å trykke litt om WAR IN EUROPE som spill, de gangene den faste «After Action»-spalten ikke har noe å skrive om.. De følgende tre sidene inneholder de viktigste errataene vi spiller med i den kampanjen som har gått på Bjølsen en stund nå. MERK at det en rekke steder er ført opp *flere* fortolkningsmuligheter, uten at det er krysset av for akkurat hvilken vi bruker. Vi har tenkt å skrive litt mer detaljert om det i kommende spalter...

JHB

RULES CHANGES, MODIFICATIONS, INTERPRETATIONS AND ERRATA
NECESSARY FOR PLAY OF WAR IN EUROPE

Case Change/correction/interpretation

5.3 *(Add)* Cavalry units pay non-mechanized movement costs.

7.23 *(Change to)* A unit using Emergency Sea Transport is automatically reduced to its battlegroup strength. If the unit does not normally form a battlegroup, it is eliminated from play, but may return as a reinforcement in the harbor to which it moved during the next Reinforcement/Replacement Phase.

OR - alternate change -

(Add) If the unit is worth less in production points (use the optional values given in 78.0 for Western Allies and Italy) than the value of one Replacement Point of the appropriate type, it is eliminated permanently when Emergency Sea Transported. This also holds for all units belonging to nations not using Replacement Points (The Soviet Union and all minor powers) and not forming battlegroups.

DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION

8.26 *(Add at end of first paragraph)* Airborne units do control a hex for purposes of blocking retreat, only, during the Combat Phase of the turn they drop.

OR - alternate change -

(Add at end of first paragraph) Airborne units are eliminated if enemy units must (no other alternative) retreat into the hex they occupy during the Combat Phase of the turn they drop.

DELETE THE UNDESIRED INTERPRETATION

12.1 *OPTIONAL RULE CHANGE*

(Add) At least 50% of the Strength Points participating in the combat must be of the nationality with the most favorable Combat Results Table.

PLEASE MARK IF USING:

14.42 *OPTIONAL INTERPRETATION*

(Add) Supply may always be traced 10 Movement Points directly to a Mobile Supply unit (subject to Weather Rules), regardless of whether the quality of the supply being traced is Major or Minor. The quality remains unchanged.

PLEASE MARK IF USING:

17.3 *OPTIONAL RULE*

(New case) REPLACEMENT OF WESTERN ALLIED COMMON UNITS
When not using optional rules for Western Allied Free Build, eliminated Western Allied common units may be replaced according to the following scheme: The Western Allied player decides whether to replace the units on the first Cycle following their elimination. Each unit replaced costs 2 Air Points from the reinforcements of the cycle they return - this must be noted when they are placed on the Cycle

RULES CHANGES, WAR IN EUROPE (continued)

Track - and is delayed if the APs concerned would be delayed by U-Boat Warfare (or eliminated if the APs belong to a nation that has surrendered in the interim). CW and US Supply Units may only be exchanged for CW & US APs, respectively. Replacement schedule: RRs and Supply Units, 4 Cycles. Air Transport Points, 8 Cycles. Amphibious Assault Points, 13 Cycles.

PLEASE MARK IF USING:

- 18.0 (*Change first sentence to*) Beginning ten Game-Turns after a German attack on Belgium, France or the Soviet Union (attack on any of their units, or entering any hex of their territory), Soviet (1-4) and French (3-4) Infantry Divisions may be converted (flipped over) into fortified units.

- 19.0 SUMMARY OF UNIT COUNTERS: The players should agree in advance whether they want to use the (2-4) Spanish Infantry Divisions given in the counter mix, or make their own (3-4) counters to conform with the information given in 34.5.

PLEASE MARK CHOICE: (2-4) (3-4) (underline)

- 30.4 (*Change third sentence to*) Additionally, Retreat results have no effect against units in the Tobruk hex unless accompanied by Amphibious or Air Assault.

OR - alternate change -

(*Parenthesis in third sentence should read*) Retreat results have no effect.

DELETE THE UNDESIRE INTERPRETATION

- 31.32 (*Add*) Minimum Garrison Necessary. Yugoslavia: 30.

- 31.5 (*Add*) However, Yugoslavian Partisan Cadres may also be placed if the Axis player undergarrisons (31.3) - BUT the Yugoslavs may never have more than 42 Partisan counters (all types) altogether.

- 32.28 (*Add to (3)*) Messina is not considered part of Sicily for purposes of this rule (only). (*Insert before last sentence*) Italy also surrenders whenever Allied ground combat units occupy both Milan and Rome.

- 33.66 (*Change to*) France surrenders either by terms of the Vichy Rules (Case 33.7) or at the end of the Game-Turn in which Axis ground combat units occupy both Paris and Bordeaux. In the latter event, the Axis receives looting points for France, All French combat units in France and Corsica (as well as all Points in the West Front box) are eliminated. No further French reinforcements are received. France continues to fight from its overseas possessions, and all other French forces (plus any Replacements and Air Points in the Southern Front box) remain under Allied control.

- 33.67 OPTIONAL RULE

(*New case*) RESTRICTIONS

French Air Points may not be used on the East Front. Garrisons in French colonies (at start) may not be reduced by

RULES CHANGES, WAR IN EUROPE (continued)

more than one half (5 in Africa, 1 in Syria) - count divisions, not Strength Points. New divisions may be transferred to make up the garrison totals.

PLEASE MARK IF USING:

- 35.5 (Add) Violation of Luxembourg does/does not count as a violation of a Minor Neutral for Political Point purposes.
DELETE THE UNDESIRE INTERPRETATION
- 58.11 (Change third sentence to) Furthermore, in order for the Soviet artillery unit to participate in the attack, the non-artillery attacking unit(s) must have a printed (unmodified) total Attack Strength which is equal to or greater than the printed (unmodified) Defense Strength of the units being attacked.
- 63.6 (Add) Arms and Training Centers: 2 a at G4223 (Moscow)
- 71.21 OPTIONAL RULE
(New case) TOTAL WAR RELEASE
If the Soviet Union is still Neutral at the end of Game-Turn 4/4/43, Total War starts immediately upon Soviet belligerency - Limited War may no longer occur.
PLEASE MARK IF USING:
- 74.13 (Change) Deployment of Artillery Units: Moscow 2, Leningrad 1, Siberia 1.
- 74.22 (Add) New Districts/Fronts Polish Front (occupied Poland to annexation line) 19 x (1-4), 3 x (1-3), 13 x (2-5), 5 x (3-5). Rumanian Front (as given under Polish Front in the rules).
- 74.28 (New case) TRAINING AND ARMS CENTER DEPLOYMENT
Training and Arms Centers may not be moved from the deployment given in 63.3 before a state of war exists. Exception: New Training Centers.

A black and white illustration of a large, horned demon. The creature has a massive, muscular body covered in dark, scaly skin. It has two large, curved horns on its head. Its mouth is wide open in a roar, showing sharp teeth and a dark interior. It wears a spiked collar around its neck and is bound by heavy chains. The background is dark and textured, suggesting a cave or a dark landscape. The overall style is reminiscent of classic comic book art.

Leve Computeren. I fremtidsbyen Alpha Complex kontrollerer den store Computeren alt og alle. Du er en av Computerens trofaste "Troubleshooters" som skal jakte på kommunister, motter og andre forrædere. Det periodisk er et du er en mutant selv. I den øvrille lampen for å jakte på andre, men samtidig skjule din egen identitet, blir du mer paranoid enn noen gang før. I årets modul vil kommunister være sentrale, men her ligger du sikkerhetsberetning til å få vite.

«25+ deltagere (5+ lag) i dette slæktrollespillet har spillernes svnen til i vandre i andres drømmer og påvirkede dem. På disse færdene kjemper de mot onde væsener som er roten til alt ondt i mennesket. Årets modell er inspirert av filmen "Seven", og lar spillerne få erfare myten av legespill. Her legges det vekt på god rollespilling fremfor regler og tenniser.

«06»-deltagere
Et godt besøk oppringt med noen merkelige komponenter. Det er høsten 2007. Det er drager og megacorporasjoner som regjerer verden. Internett har blitt til en virtuell verden du kan se, høre, lukte, smake, føle og da i. Om dere er menneske, elver, dværger, troll, orkar eller noe annet har dere en ting til felles. Dere er **State Of The Art** innen deres felt, dere er pengeløse og opererer på lovens skyggeside.

•10• Spilledere
Som navnet tilsier, en turnering for spilledere. Men skal et lode et rollespill for 5 spillere. System og eventyr er helt valgfritt, og kan være egenprodusert eller kjøpt i butikken. Mens det er forhåndsopmelding for de som skal delta som spillere, kan de som ønsker å delta som spillere kun melde seg på under /

i rollespill, **rer osv**

2

10/10/1971

Arrangementet vil beskrive i denne brosjyre, er ment for alle med interesse for det helse-
smiderisikoprosjekt. Brosjyren, rollespill, samle-
arbejde, miniprojekt, levede rollespill og
korte skitser. ARCON er en spille-
gruppe som har i samarbejde med en berednings-
gruppe og andre kompetencecentre, som
kompetencecenter for samfundsmæssige,
kompetencecenter for sundheds- og
medicinske kompetencer. Det er en gruppe
med mange forskellige kompetencer og
med mange forskellige kompetencer. Det er en
gruppe som har i samarbejde med en berednings-
gruppe og andre kompetencecentre, som
kompetencecenter for samfundsmæssige,
kompetencecenter for sundheds- og
medicinske kompetencer. Det er en gruppe
med mange forskellige kompetencer og
med mange forskellige kompetencer.

förbedra
vi vil spansk
ta nu an de på
amer vi i bil av
dessa tror vi det
dessa förbedra
nu det gäller fram
för ledande: För i
utspis, er en del i
intressen -
Mest
diga i pr
erom
att man ha
på sinna v
om ska er klara
ryttan i april.

4804



bli dem
 med sin 300
 her vi vært oppe i langt ut
 og selv med sin 300 nedganger de sa
 kommer det jøvel 8-100 deltagere på

7

